



UNIVERSIDAD
COMPLUTENSE
MADRID

Proyecto de Innovación y Mejora de la Calidad Docente

Convocatoria 2015

PIMCD nº 210

Desarrollo y puesta en práctica de recursos educativos digitales para laboratorios
de idiomas

Responsable: Jorge Arús Hita

Facultad de Filología

Vicedecanato de Innovación, Tecnologías y Equipamiento

1. Objetivos propuestos en la presentación del proyecto

En la presentación del presente proyecto se estableció como objetivo principal es diseñar e implementar recursos educativos digitales para los laboratorios de idiomas. Como objetivos específicos se propusieron los siguientes:

- Desarrollar metodologías de construcción de recursos educativos digitales para los laboratorios de idiomas con unas pautas de calidad básicas.
- Crear una colección de recursos educativos digitales para laboratorios de idiomas que contribuyan a mejorar la calidad de la enseñanza de idiomas tanto dentro como fuera de la Facultad de Filología.
- Como ya se hizo en previos PIMCD de centro solicitados en la Facultad de Filología, impulsar la creación de materiales educativos de calidad disponibles en los repositorios institucionales de la UCM, en cumplimiento, desde el 27 de mayo de 2014, de la Política institucional de Acceso Abierto a la producción científica y académica de la UCM.
- En función de los resultados, difundir estas prácticas en la comunidad educativa mediante talleres y publicaciones.

2. Objetivos alcanzados

De los objetivos inicialmente marcados se han cumplido tanto el objetivo principal, es decir “diseñar e implementar recursos educativos digitales para los laboratorios de idiomas” como los siguientes específicos:

- “Desarrollar metodologías de construcción de recursos educativos digitales para los laboratorios de idiomas con unas pautas de calidad básicas”. A esto contribuyeron tanto la jornada formativa impartida por la empresa Roycan, suministradora del software de los laboratorios de idioma de la facultad, como la rúbrica creada para la evaluación y orientación en la creación de los recursos educativos digitales (ver anexo 2).
- “Crear una colección de recursos educativos digitales para laboratorios de idiomas que contribuyan a mejorar la calidad de la enseñanza de idiomas tanto dentro como fuera de la Facultad de Filología”. Esta colección se hizo primero de manera interna en Drive y se encuentra ahora mismo disponible en Moodle a través de la URL. La figura 1 muestra una captura de pantalla del repositorio (para acceder, ir a <<https://cv4.ucm.es/moodle/course/view.php?id=67159>> e introducir la contraseña “PIMCD2015”). Algunos de estos recursos se han empezado a probar en docencia real. El anexo 3 incluye un informe realizado por una de las participantes en el proyecto sobre los resultados de la aplicación del recurso creado por ella en una de sus clases.

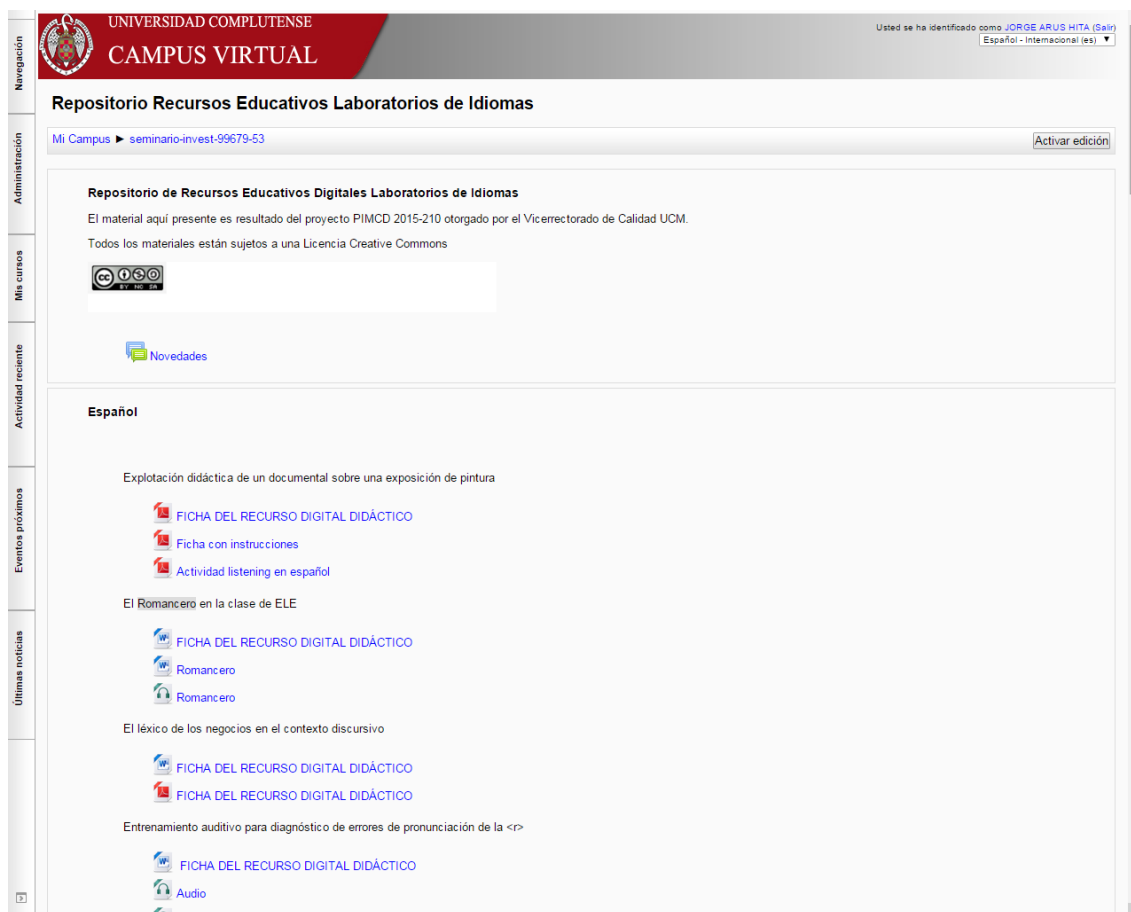


Figura 1. Captura de pantalla del repositorio en Moodle

Han quedado parcialmente pendientes de momento y por falta de tiempo los siguientes dos objetivos específicos:

- “Impulsar la creación de materiales educativos de calidad disponibles en los repositorios institucionales de la UCM, en cumplimiento, desde el 27 de mayo de 2014, de la Política institucional de Acceso Abierto a la producción científica y académica de la UCM”. Como se ha dicho en el párrafo anterior, en el momento de la redacción de este informe los recursos se encuentran alojados en Moodle, a la espera de su gradual migración a OdA. Esta se producirá una vez que los responsables de los recursos hayan terminado de mejorar la calidad de sus recursos basándose en los resultados de las evaluaciones por pares realizadas, según se especifica en el apartado 5, más abajo.
- “En función de los resultados, difundir estas prácticas en la comunidad educativa mediante talleres y publicaciones”. Por los mismos motivos recién esgrimidos, estamos todavía a la espera de someter los recursos a experimentación y, basados en los resultados obtenidos ahí, poder realizar algún taller y/o publicación. Hay, en todo caso, previsto realizar una jornada durante el segundo semestre del curso 2015/2016 en la que se expongan resultados de los distintos PIMCD llevados a cabo en la Facultad de Filología.

3. Metodología empleada en el proyecto

Se celebró una sesión formativa con la empresa Roycan, suministradora del software de los laboratorios de idiomas de la Facultad de Filología, para poner puntos en común de las necesidades de los profesores y lo que los laboratorios pueden ofrecer. Se ofreció la misma sesión en turnos de mañana y tarde para facilitar la asistencia de los miembros del proyecto. En esa misma sesión, Roycan formó a los profesores participantes en el proyecto en el uso adecuado de los laboratorios de idiomas. A tal efecto, los laboratorios se actualizaron con los programas más recientes, que incluyen, entre otras cosas, la integración de la plataforma Moodle con el entorno digital del laboratorio.

El diseño de los recursos educativos digitales para los laboratorios de idiomas se hizo de forma inductiva. Se recogieron en una base de datos las características de cada uno de los recursos educativos. Esta base de datos consta de fichas electrónicas basadas, con las adaptaciones necesarias, en las rúbricas de evaluación de la calidad creadas en el marco de previos PIMCD de centro, cuya guía se puede consultar en Fernández-Pampillón, Domínguez y de Armas (2011): http://eprints.ucm.es/12533/1/COdAv1_1_07jul2012.pdf. Con ayuda de estas fichas se evaluaron los recursos creados y en algunos casos se sugirieron mejoras. Algunos recursos creados se probaron y se siguen probando con los estudiantes de los distintos grados de la Facultad de Filología.

4. Recursos humanos

Los recursos humanos utilizados en este proyecto han sido 32 profesores e investigadores de la Facultad de Filología y 1 técnico de laboratorios de idiomas. Se contó además con el apoyo de un técnico y formador de la empresa Roycan, suministradora del software utilizado en los laboratorios de idiomas de la facultad. Todos los profesores e investigadores constituían el llamado:

1. Equipo de materiales, encargados de desarrollar los materiales educativos y de evaluar los materiales de sus compañeros.

Para las tareas de coordinación, apoyo y evaluación de fichas se crearon tres equipos:

2. Equipo de seguimiento de recursos. Este equipo estuvo formado por dos miembros del proyecto, a saber el coordinador del mismo y uno de los miembros que es a la vez becario de informática en la Facultad de Filología. Su labor consistía en la creación de un espacio para la recepción de los materiales y en asegurarse de que los distintos miembros del proyecto efectivamente subían sus materiales.
3. Equipo de apoyo técnico. Conformado por tres miembros: el becario de informática de la Facultad; el técnico de laboratorios de idiomas de la facultad y el técnico y formador de la empresa Roycan. Su labor era la de formar y asesorar a los miembros participantes del proyecto en la creación y mejora de materiales educativos para el laboratorio de idiomas.
4. Equipo de coordinación. Este constó de cuatro miembros del proyecto: uno, el coordinador del mismo, otro, el coordinador de Campus Virtual y los otros dos,

miembros con amplia experiencia en la creación y evaluación de materiales didácticos. Su labor era la de velar por el buen funcionamiento de las tareas así como las de proporcionar los mecanismos adecuados para la evaluación de los materiales, como se verá más abajo.

5. Desarrollo de las actividades (Máximo 3 folios)

Se llevó a cabo una reunión inicial el 12 de junio de 2015 en la que se se presentó el proyecto a los asistentes. En esta reunión se explicó que los recursos eran de lengua, pero no tenían por qué ser para una clase de lengua. Podía ser una clase de historia, cultura, literatura, etc., donde se trabajase con discurso necesario para trabajar la materia. En ese caso, parecía lógico pensar que el recurso tendría un nivel de A-2 para arriba.

También se precisó que se podía trabajar en parejas o por grupos, pero que había que crear un recurso por persona. Era posible trabajar junto con profesores de otras lenguas, y desarrollar recursos similares para dos lenguas distintas.

En esta misma reunión inicial se acordó una fecha para la sesión formativa, se decidió la composición de los grupos de trabajo y se adaptó la cronología inicialmente propuesta a la realidad del tiempo disponible para la realización del proyecto. El acta de la reunión inicial está disponible como anexo 1.

La sesión formativa, a cargo de personal de la empresa Roycan, se desarrolló en turno de mañana y tarde (10.00 y 13.00) el día 23 de junio, con la asistencia de 25 de los participantes del proyecto. Los asistentes recibieron un certificado de asistencia a la sesión formativa.

Se creó un espacio en Drive en el que colgar los materiales que, basados en la sesión formativa, los participantes del proyecto crearon durante los meses de julio a octubre. Inicialmente se había previsto que esta fase se había previsto completar en septiembre, pero se vio que no iba a ser posible, con lo que se amplió el plazo hasta finales de octubre. La figura 2 muestra un pantallazo del espacio creado en Drive, el cual, de momento sirve también de repositorio temporal a esperas de pasar los materiales a un repositorio en abierto.

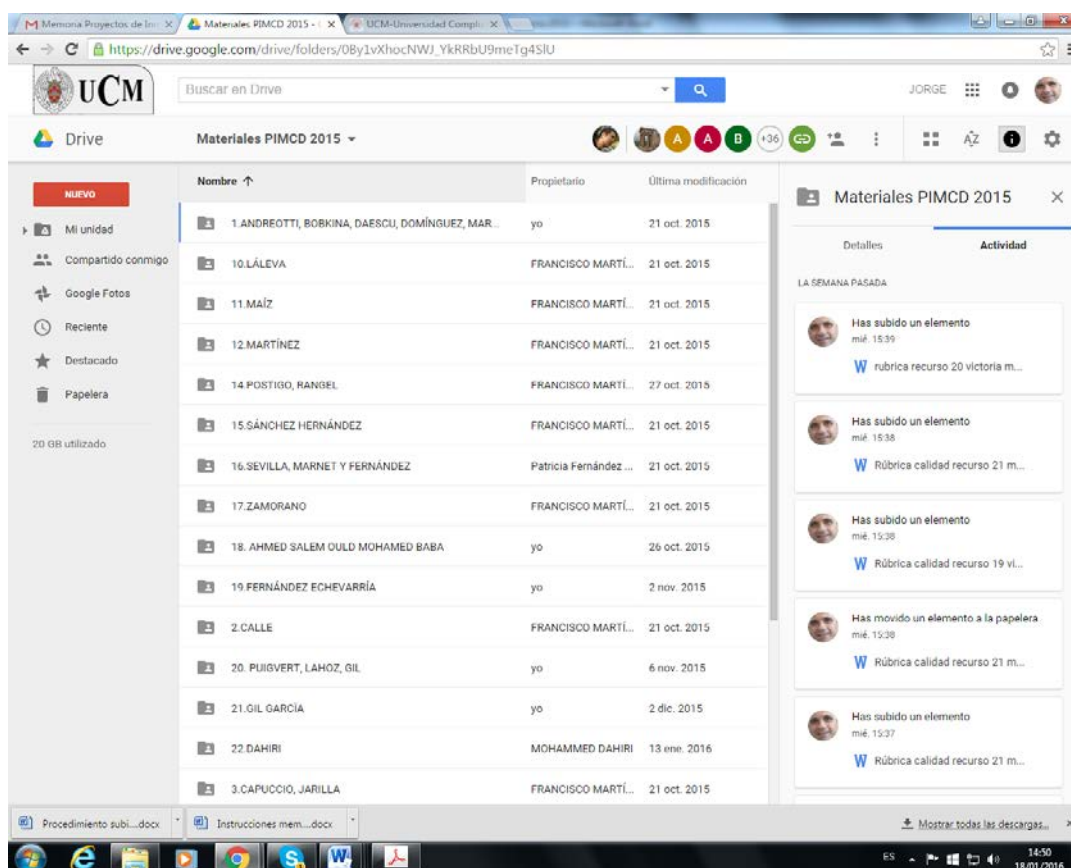


Figura 2. Espacio de almacenamiento de materiales educativos para laboratorios de idiomas en Drive

A todos los participantes en el proyecto se les ha entregado un dispositivo de memoria extraíble de 16GB, comprando con la financiación obtenida en este proyecto. El fin de estos dispositivo es facilitar el almacenamiento personal de los materiales creados y su implementación en los laboratorios de idiomas sin depender de acceso a Drive.

Mientras el equipo de materiales trabajaba en el desarrollo de los mismos, el equipo de coordinación trabajó en el desarrollo de una rúbrica de evaluación de materiales, basada en las rúbricas de evaluación de la calidad creadas en el marco de previos PIMCD de centro, cuya guía se puede consultar en Fernández-Pampillón, Domínguez y de Armas (2011): http://eprints.ucm.es/12533/1/COdAv1_1_07jul2012.pdf.

Con fecha 21 de octubre se envió desde la coordinación del proyecto a todos los miembros del mismo la rúbrica de evaluación y se les asignó de dos a tres materiales evaluar cada uno, con instrucciones de subir las evaluaciones realizadas a las carpetas de los materiales correspondientes.

No se pudo finalmente realizar la parte de mejora y puesta en práctica e informe de la misma dentro del tiempo del ejecución del proyecto, excepto en algunos casos (ver anexo 3) pero los creadores de los materiales siguen trabajando en la mejora de sus materiales basados en las evaluaciones recibidas y los materiales se están usando y se usarán también en el segundo semestre del curso 2015-2016. Por

último, se habilitó el espacio repositorio en Moodle señalado e ilustrado en la sección dos de esta memoria.

6. Anexos

Anexo 1. Acta de la reunión inicial

Anexo 2. Rúbrica para la evaluación por pares de los materiales educativos para laboratorios de idiomas.

Anexo 3. Informe sobre la aplicación del recurso *Descrizione albergo 2* en clases de lengua italiana (Profesora Salud María Jarilla Bravo).

Puntos tratados en la reunión inaugural de PIMCD 210/2015 (12 de junio de 2015)

Con el apoyo de Roycan, la empresa suministradora del software de los laboratorios de idiomas, vamos a desarrollar recursos digitales educativos para explotar en los laboratorios de idiomas. Ellos nos proporcionaran apoyo técnico, formación, y actualización del software a una versión más reciente que incluye Moodle integrado. A cambio, nuestros materiales estarán a su disposición para utilizarlos como materiales de muestra cuando ofrecen sus productos. Como figurarán como recursos creados por nosotros, esto dará visibilidad a nuestra facultad.

Los recursos son de lengua, pero no tienen por qué ser para una clase de lengua. Puede ser una clase de historia, cultura, literatura, etc, donde se trabaje con discurso necesario para trabajar la materia. En ese caso, parece lógico pensar que el recurso tendrá un nivel de A-2 para arriba.

Se puede trabajar en parejas o por grupos, pero hay que crear un recurso por persona. Es posible trabajar junto con profesores de otras lenguas, y desarrollar recursos similares par dos lenguas distintas.

El día 23 tendremos la formación de Roycan, en horario de 10.00 a 13.00 por la mañana y de 16.00 a 19.00 por la tarde. Se enviará un correo a Fran (apoyocv@filol.ucm.es) indicándole a qué sesión se desea asistir. Se recomienda a quien pueda ir a cualquiera que opte por la de tarde.

Desde coordinación se ha activado un Dropbox que se compartirá con los miembros del grupo. Allí habrá dos carpetas, una para las fichas y otra para los recursos. Los profesores recibirán la ficha por correo y rellenarán, en primer lugar, los campos en rojo, para después colgarla de la carpeta correspondiente en Dropbox. Esto se hará antes de acabar junio.

El equipo de coordinación trabajará en la adaptación de la rúbrica creada a partir de la herramienta de evaluación de la calidad de objetos digitales (Fernández-Pampillón, Domínguez y de Armas (2001) http://eprints.ucm.es/12533/1/COdAv1_1_07jul2012.pdf) para poder más adelante todos los miembros del grupo realizar una evaluación por pares de los recursos.

Así quedan los grupos de trabajo:

Seguimiento de recursos: Jorge Arús, Francisco Martínez Real (apoyocv@filol.ucm.es)

Apoyo técnico: Roycan, Israel Robla, Francisco Martínez Real.

Coordinación: Juan Rafael Zamorano; Jorge Arús, Isabel de Armas, Elena Domínguez

Así queda la adaptación del cronograma original a la nueva realidad temporal (para ver en qué consisten las tareas, véase la solicitud del PIMCD).

Cronograma original

Segunda quincena abril: tareas 1 a 4
Primera quincena mayo: tareas 5 a 7
Segunda quincena mayo y junio: tarea 8
Julio: tarea 9
Septiembre: tareas 10 a 12

Primera quincena octubre: tareas 13 y 14
Segunda quincena octubre y noviembre: tareas 15 y 16
Diciembre: tareas 17 y 18 (fin de proyecto)
A la conclusión del proyecto: tarea 19 (en función de los resultados)

Cronograma actualizado:

Junio: tareas 1 a 7
Junio, julio: tarea 8
Septiembre: tarea 9, 10
Primera quincena octubre: tareas 11, 12
Segunda quincena octubre: tareas 13 y 14
noviembre: tareas 15 y 16
Diciembre: tareas 17 y 18 (fin de proyecto)
A la conclusión del proyecto: tarea 19 (en función de los resultados)

El presupuesto de 300 euros se utilizará para la adquisición de memorias usbs para los miembros participantes del proyecto.

Asistieron a esta reunión inicial los siguientes compañeros:

Mª Jesús Gil Valdés, Elena Domínguez Romero, Ahmed -Salem Ould Mohamed Baba, Mohammed Dahiri, José María Lahoz Bengoechea, Isabel de Armas Ranero, Ángel Cervera Rodríguez, Teresa Gil García, Marta Carretero Lapeyre, Salud Mª Jarilla Bravo, Béatrice Marnet, Carmen Maíz Arévalo, Mª Josefa Postigo Aldeamil, María Colom Jiménez, Tania Dimitrova Laleva, María Luisa Fernández Echevarría, Jorge Arús Hita (si alguien que estuvo se echa en falta en esta lista, por favor que me escriba para indicármelo).

Recurso nº:

	1	2	3	4	5
1. Valor cognitivo y coherencia didáctica	Objetivos didácticos y/o destinatarios poco claros; contenidos difíciles de justificar	Coherencia entre destrezas y destinatarios pero objetivos didácticos poco claro	Objetivos didácticos claros, pero falta coherencia entre objetivos, destrezas y destinatarios y los contenidos no son apropiados para los objetivos, destrezas y destinatarios	Objetivos didácticos claros, pero falta coherencia entre los objetivos, destrezas y destinatarios o los contenidos no son apropiados para los objetivos, destrezas y destinatarios	Objetivos didácticos claros; coherencia entre objetivos, destrezas y destinatarios; contenidos apropiados para los objetivos, destrezas y destinatarios
2. Calidad de los contenidos	La presentación de los contenidos, apartados, ideas y su distribución no son nada claros. Las instrucciones de las actividades no son fáciles de seguir y claras en cuanto a la forma de evaluación. El contenido no es adecuado al nivel de los usuarios, o coherente con los objetivos. Presenta sesgo ideológico. El contenido no respeta las normas de propiedad intelectual.	La presentación de los contenidos, apartados, ideas y su distribución no son claros. Las instrucciones de las actividades son con frecuencia difíciles de seguir y no claras en cuanto a la forma de evaluación. El contenido no es adecuado al nivel de los usuarios, ni coherente con los objetivos. En ocasiones presenta sesgo ideológico. El contenido a menudo no respeta las normas de propiedad intelectual.	La presentación de los contenidos, apartados, ideas y su distribución son poco claros. Las instrucciones de las actividades no son siempre fáciles de seguir y claras en cuanto a la forma de evaluación. El contenido no es siempre adecuado al nivel de los usuarios, o coherente con los objetivos. Presenta en ocasiones sesgo ideológico. El contenido no siempre respeta las normas de propiedad intelectual.	La presentación de los contenidos, apartados, ideas y su distribución no son del todo claros. Las instrucciones de las actividades son a veces difíciles de seguir y poco claras en cuanto a la forma de evaluación. El contenido no es siempre adecuado al nivel de los usuarios, coherente con los objetivos. No presenta sesgo ideológico. El contenido respeta las normas de propiedad intelectual.	La presentación de los contenidos, apartados, ideas y su distribución son claros. Las instrucciones de las actividades son fáciles de seguir y claras en cuanto a la forma de evaluación. El contenido es adecuado al nivel de los usuarios, coherente con los objetivos. No presenta sesgo ideológico. El contenido respeta las normas de propiedad intelectual.
3. Capacidad de generar aprendizaje	Los contenidos no facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos	Los contenidos facilitan el aprendizaje autónomo pero no la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos, pero no claramente la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos, y en cierta manera la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos	Los contenidos facilitan el aprendizaje de los objetivos didácticos y la relación de lo ya aprendido con los nuevos conocimientos
4. Interactividad y adaptabilidad	La presentación de los contenidos es estática y no permite al profesor interactuar con los alumnos según su rendimiento o necesidades. El material no permite la explotación en un laboratorio de idiomas y no puede usarse independientemente del método de enseñanza/ aprendizaje utilizado	La presentación de los contenidos tiende a ser estática y no permite al profesor interactuar con los alumnos según su rendimiento o necesidades. El material no permite en general la explotación en un laboratorio de idiomas y no puede claramente usarse independientemente del método de enseñanza/ aprendizaje utilizado.	La presentación de los contenidos es a veces estática y no siempre permite al profesor interactuar con los alumnos según su rendimiento o necesidades. El material no permite la mejor explotación en un laboratorio de idiomas o no puede usarse independientemente del método de enseñanza/ aprendizaje utilizado.	La presentación de los contenidos no es estática y permite al profesor interactuar con los alumnos según su rendimiento o necesidades, pero el material no permite la mejor explotación en un laboratorio de idiomas o no puede usarse independientemente del método de enseñanza/ aprendizaje utilizado.	La presentación de los contenidos no es estática y permite al profesor interactuar con los alumnos según su rendimiento o necesidades. El material permite la mejor explotación en un laboratorio de idiomas y puede usarse independientemente del método de enseñanza/ aprendizaje utilizado
5. Motivación	El recurso no es capaz de atraer interés del alumno por aprender ya que no ofrece referencias directas al mundo real de manera que sienta que el contenido es relevante. El recurso no presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos.	El recurso no es capaz de atraer o mantener el interés del alumno por aprender mediante referencias directas al mundo real de manera que sienta que el contenido es relevante. El recurso no presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos.	El recurso es en ocasiones capaz de atraer el interés del alumno por aprender mediante referencias directas al mundo real de manera que sienta que el contenido es relevante. El recurso presenta en ocasiones de forma innovadora o atractiva los contenidos.	El recurso atrae a menudo el interés del alumno por aprender mediante referencias directas al mundo real de manera que sienta que el contenido es relevante. El recurso presenta con frecuencia de forma innovadora o atractiva los contenidos.	El recurso es capaz de atraer y mantener el interés del alumno por aprender mediante referencias directas al mundo real de manera que sienta que el contenido es relevante. El recurso presenta de forma innovadora o atractiva los contenidos.

6. Formato y Diseño	El diseño no es organizado ni claro y el formato y diseño de los contenidos audiovisuales no favorece la comprensión ni la asimilación de los contenidos. Las imágenes y los audios son de mala calidad	El diseño es organizado y claro pero el formato y diseño de los contenidos no favorece la comprensión ni la asimilación de los contenidos. Las imágenes y los audios no son de muy buena calidad	El diseño es organizado y claro pero el formato y diseño de los contenidos hace que la comprensión y asimilación de los contenidos sea a veces poco clara. Las imágenes son de una aceptable calidad pero no los audios (o viceversa)	El diseño es organizado y claro y el formato y diseño de los contenidos audiovisuales favorecen la comprensión y asimilación de los contenidos. Sin embargo, la calidad de las imágenes y audios no es muy alta	El diseño es organizado y claro y el formato y diseño de los contenidos audiovisuales favorecen la comprensión y asimilación de los contenidos. Las imágenes y los audios son de buena calidad
7. Usabilidad	No es posible acceder a todos los contenidos. La forma de poner en práctica el recurso no es intuitiva y los enlaces conducen a un contenido erróneo.	No es muy difícil acceder a todos los contenidos pero la forma de poner en práctica el recurso no es intuitiva y los enlaces conducen a un contenido erróneo.	Es fácil acceder a todos los contenidos pero la forma de poner en práctica el recurso no es siempre intuitiva y los enlaces a veces conducen a un contenido erróneo.	Es fácil acceder a todos los contenidos pero la forma de poner en práctica el recurso no es siempre intuitiva o los enlaces a veces conducen a un contenido erróneo.	Es fácil acceder a todos los contenidos. la forma de poner en práctica el recurso es intuitiva y los enlaces no conducen a contenido erróneos.
8. Accesibilidad	El material no está adaptado a personas con alguna discapacidad de tipo visual, auditiva o motora y no se informa de ello.	El material no está adaptado a personas con alguna discapacidad de tipo visual, auditiva o motora pero se informa claramente de que el material no está adaptado	El material no está totalmente adaptado a personas con alguna discapacidad pero se informa claramente de los puntos en los que no se puede asegurar la accesibilidad	El material está adaptado a personas con alguna discapacidad de tipo visual, auditiva o motora. Si no es accesible o no se puede asegurar la accesibilidad en algún punto, se informa de ello al usuario	El material está adaptado a personas con alguna discapacidad de tipo visual, auditiva o motora.
9. Reusabilidad	El material no se organiza modularmente y no es fácilmente reusable por otros docentes.	El material se organiza modularmente pero no es fácilmente reusable por otros docentes.	El material no se organiza modularmente pero es fácilmente reusable por otros docentes.	El material se organiza modularmente y parece fácilmente reusable por otros docentes.	El material se organiza modularmente y es fácilmente reusable por otros docentes.
10. Interoperabilidad	El contenido del material sólo puede utilizarse en un número limitado de entornos web o máquinas y no se describen claramente los requisitos informáticos necesarios para su uso	El contenido, o parte del contenido, del material no se ha creado en formatos de uso general o estándar de facto y no puede utilizarse total o parcialmente en la mayoría de los entornos web o máquinas, aunque se describen/avisa de los requisitos informáticos necesarios para su uso. No se facilita el software necesario para su uso.	El contenido del material se ha creado en formatos de uso mayoritario pero no general o estándar; puede utilizarse en los entornos web, informáticos y máquinas de uso más extendido, pero no en todos. Además, no se describen los requisitos informáticos necesarios ni se facilita el software necesario para su uso.	El contenido del material se ha creado en formatos de uso general o estándar de facto (texto (txt), word, pdf, wav, mp3, mp4, flash, jpeg, gif, etc); puede utilizarse en cualquier entorno web e informático y en cualquier máquina pero, si no es así, se describen claramente los requisitos informáticos para su uso, preferiblemente en la ficha de metadatos asociada, aunque no es fácil de obtener el software necesarios para su uso.	El contenido del material se ha creado en formatos de uso general o estándar de facto (texto (txt), word, pdf, wav, mp3, mp4, flash, jpeg, gif, etc); puede utilizarse en cualquier entorno web e informático y en cualquier máquina y, si no es así, se describen los requisitos informáticos para su uso, preferiblemente en la ficha de metadatos asociada y se facilita el software necesario para su uso.
11. Compatibilidad con los laboratorios de idiomas	El recurso no se puede utilizar en un laboratorio de idiomas.	El recurso no se presta a sacar partido de lo que ofrece un laboratorio de idiomas: explotación multimedia, intercambio de ficheros de audio y/o vídeo, trabajo en grupo, monitorización del profesor en tiempo real.	El recurso no se presta a sacar mucho partido de lo que ofrece un laboratorio de idiomas: explotación multimedia, intercambio de ficheros de audio y/o vídeo, trabajo en grupo, monitorización del profesor en tiempo real.	El recurso se presta a sacar partido de algunas de las posibilidades que ofrece un laboratorio de idiomas: explotación multimedia, intercambio de ficheros de audio y/o vídeo, trabajo en grupo, monitorización del profesor en tiempo real. Sin embargo, sería igual de efectivo fuera del laboratorio de idiomas.	El recurso es perfecto para el uso en el laboratorio de idiomas y saca gran partido de lo que estos ofrecen: explotación multimedia, intercambio de ficheros de audio y/o vídeo, trabajo en grupo, monitorización del profesor en tiempo real.

INFORME ACTIVIDAD ITALIANO TURISMO

Audio Reserva de hotel (con el programa DLL) y ejercicios de vocabulario.

Objetivos didácticos:

- Comprensión auditiva.
- Adquisición y aprendizaje de vocabulario.
- Reconocimiento de palabras pertenecientes al sector turístico.
- Uso y aplicaciones del vocabulario nuevo.

Se pretende el estudio de la lengua italiana desde el ámbito del turismo y el sector hotelero. Los estudiantes o profesionales podrán aprender nociones básicas de lengua italiana compaginadas con léxico y expresiones del turismo y la restauración.

Potencial sinergia al explotarlo en el laboratorio de idiomas:

Utilizando la herramienta DLL en el laboratorio de idiomas el alumno podrá escuchar, a diferentes velocidades, el audio y repetir aquellas expresiones que necesita para poder reproducir una situación comunicativa similar.

ESTRUCTURA DEL RECURSO:

Hemos creado una actividad inicial en el programa DLL consistente en escuchar un audio y poder repetirlo las veces que sea necesario.

El audio está acompañado del texto, a modo de subtítulo, para que el alumno pueda leerlo, repetirlo y practicar la pronunciación.

La actividad se completa con unos ejercicios sobre el diálogo donde el alumno verificará el nivel de comprensión del texto, y con unos ejercicios sobre vocabulario.

DATOS DE LA UTILIZACIÓN CON ALUMNOS.

Hemos realizado varias pruebas con grupos reducidos de alumnos.

1. Primera modalidad: el profesor participa en todo el proceso y explica el funcionamiento del audio en DLL. El alumno se coloca los auriculares y lo repite varias veces. Guiado por el profesor explica lo que ha entendido y a continuación realiza los ejercicios y envía al profesor los resultados para su corrección.
2. Segunda modalidad: el alumno recibe unas breves instrucciones sobre el uso de los audios y se le entregan los ejercicios con las soluciones para realizar una autocorrección.

RESULTADOS.

Primera modalidad: El alumno podía reproducir el audio varias veces hasta que dominaba la pronunciación. El profesor, además, podía seguir el proceso y escuchar la pronunciación del alumno.

Los alumnos muestran mayor disponibilidad a la hora de realizar la práctica en el laboratorio de idiomas. El hecho de estar delante de su ordenador repitiendo las estructuras orales, a simple vista, solo, facilita su ejercitación ya que no tiene que hablar en público. Mientras que, por otra parte, el profesor puede acceder al ordenador del alumno y escuchar en todo momento cómo está desarrollando la práctica y si está pronunciando de forma correcta. En cualquier caso el profesor puede interrumpir al alumno pero solo le oye él; con este ejercicio en el laboratorio de idiomas hemos mejorado los tiempos de realización del ejercicio y todos los alumnos han podido practicar.

En un aula convencional el profesor pone un audio y los alumnos repiten. Debe apagar el reproductor de audio e ir uno a uno preguntando mientras los demás escuchan. La misma actividad en el laboratorio de idiomas se desarrolla, en un primer momento, de forma individual, cada alumno escucha con sus auriculares el audio y lo repite. Desde ese mismo instante el profesor puede supervisar y escucha a cada alumno desde su puesto.

Se pierde el miedo y además el alumno repite más de una vez las frases ya que está trabajando en su ordenador con su audio.

Otra ventaja es la posibilidad de modificar la velocidad del audio, facilitando así la comprensión de todas las estructuras.

El único inconveniente que hemos encontrado ha sido la necesidad de trabajar con grupos reducidos.

Segunda modalidad: Tras las breves instrucciones cada alumno se puso a trabajar individualmente y a su ritmo. El profesor continuaba supervisando el buen funcionamiento del programa y del ejercicio. Más de la mitad del grupo terminó el audio y respondió a los cuestionarios.